

---

# „Mapping“ als analytische Metapher & ästhetisches Verfahren

24.-25. Oktober 2014 | GWI, S120

Auftaktworkshop des Geistes- und Kulturwissenschaftlichen Kolloquiums,  
Sprach- und Literaturwissenschaftliche Fakultät der Universität Bayreuth  
Veranstalterinnen: Dr. Natalia Igl & Dr. Kathrin Rothemund

---

## Programmübersicht

---

### Fr, 24.10.2014 | GWI, S120

---

- |             |  |
|-------------|--|
| 14.00-14.30 | Eröffnung (Igl / Rothemund)  |
| 14.30-16.00 | <b>Guest Lecture &amp; Diskussion</b><br>Dr. Marion Picker: Map! Vom kartographischen Imperativ  |
| 16.00-16.15 | Kaffeepause  |
| 16.15-16.45 | <b>Kurzvortrag</b><br>Dr. Jan Hutta: Mapping without Maps?   |
| 16.45-17.15 | <b>Kurzvortrag</b><br>Nora Niethammer M.A.: You are here. Karten-Spiele als künstlerische Strategie.   |
| 17.15-18.30 | <b>Round Table / Diskussion</b><br>„Mapping“ als analytische Metapher & ästhetisches Verfahren aus Sicht verschiedener kultur- und geisteswissenschaftlicher Disziplinen |
| ca. 19.30   | <b>Filmscreening</b><br>Einführung: Dr. Kathrin Rothemund  |

### Sa, 25.10.2014 | GWI, S120

---

- |             |  |
|-------------|--|
| 9.00-9.15   | Einführung / Kaffee  |
| 9.15-12.00  | <b>Kurzvorträge</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• PD Dr. Silvan Wagner: Verwaltung virtueller Vielfalt: Mapping fiktionaler Räume nach dem <i>spatial turn</i> als Aufgabe</li><li>• Dr. Anna Wiehl: „Spuren (in) der Realität?“ – Karten &amp; Kartographieren // Dokumentation &amp; Dokumentieren</li><li>• Cyrus Mobasher M.A.: Kartographieren von Strukturen als Zwischenschritt zur Analyse systemimmanenter Aussagen am Beispiel von Spielregeln mit emergentem Gameplay</li></ul> |
| 12.00-13.00 | Kaffee, Diskussionsrunde & Abschluss   |

## Guest Lecture

---

### Map! Vom kartographischen Imperativ

**Dr. Marion Picker** (Université Paris Ouest Nanterre La Défense, Département d'allemand)

Warum herrscht unter uns Zeitgenossen von GPS, Google Earth, Frontex, ESRI und Handyortung der breite Konsens, die Erzeugung und Verwendung von Karten sei eine grundlegende menschliche Tätigkeit und werde demnächst noch intensiver betrieben werden? Anders als noch vor 150 Jahren sind Karten jeglicher Art in unserem Alltag omnipräsent, ohne dass im gleichen Zuge die kartographische Mündigkeit zugenommen hätte. Dass wir der unerbittlichen Aufforderung zur Erstellung und Lektüre von Karten nicht oder immer wieder anders nachkommen, schon allein, da der Begriff von „Karte“ nicht gesichert ist, versucht dieser Vortrag in einer Reihe von Beobachtungen zu demonstrieren.

*Dr. Marion Picker lehrt deutsche Literatur und Kulturgeschichte an der Université Paris Ouest. Ihre Arbeitsfelder sind unter anderem die historische Semantik der Kartographie und die Kultur der Weimarer Republik.*

### **Mapping without Maps?**

**Dr. Jan Hutta** (Universität Bayreuth, Lehrstuhl für Kulturgeographie)

In der seit den 1980er Jahren geführten Diskussion um eine ‚kritische Kartographie‘ verschob sich das Interesse zunehmend von einer Kritik der ‚Macht von Karten‘ (D. Wood) zu vielfältigen Prozessen des Mappings. Ausgehend von dieser Diskussion möchte ich anhand einer partizipativen Studie zu affektiven räumlichen Bezügen in Rio de Janeiro sowohl die anhaltende Relevanz der Materialität von Karten als auch Möglichkeiten des Mappings jenseits ikonischer Repräsentationen zur Diskussion stellen.

### **You are here. Karten-Spiele als künstlerische Strategie**

**Nora Niethammer M.A.** (Universität Bayreuth, Theaterwissenschaft)

Seit einigen Jahren wird in der zeitgenössischen Theaterpraxis zunehmend mit neuen (Schau-)Anordnungen und Spielräumen experimentiert, die mit unseren Vorstellungen des traditionellen Theaterraums radikal brechen. Im Rahmen solcher Arbeiten wird der Zuschauer beispielsweise oftmals von seiner Umwelt förmlich isoliert und erst mithilfe verschiedener Techniken mit dem ‚Außen‘ verschaltet. Oder auch: der Stadtraum wird zum Schau- und Spielort, in dem der Zuschauer-Akteur vermittels Audio-, Video- und GPS-Techniken sowie Handyortung in Bewegung bzw. in Relation gesetzt wird. Anhand exemplarischer Beispiele möchte ich in meinem Beitrag aufzeigen, inwieweit dabei Konzepte von ‚Kartographie‘ als künstlerische Strategie fungieren und Begriffe von ‚Mapping‘ für eine theaterwissenschaftliche Analyse fruchtbar gemacht werden können.

### **Verwaltung virtueller Vielfalt: Mapping fiktionaler Räume nach dem *spatial turn* als Aufgabe**

**PD Dr. Silvan Wagner** (Universität Bayreuth, Ältere Deutsche Philologie)

Die ältere Raumforschung der Älteren Deutschen Philologie – vor dem *spatial turn* – versuchte, literarische Raumkonzeptionen auf normalräumliche Karten abzubilden; die Ergebnisse waren dürftig und ernüchternd: Wenige Einträge waren anhand der literarischen Schilderungen möglich, die zudem oft genug den „realen“ Verhältnissen nicht entsprachen und entweder auf Unkenntnis der Autoren oder räumliches Desinteresse der mittelalterlichen Literatur überhaupt zu verweisen schienen.

Im Zuge des *spatial turns* entwickelten sich freilich ganz andere Raumkonzepte, die nun überaus fündig in den mittelalterlichen Texten wurden: Räume werden in Abhängigkeit zum sich bewegenden, handelnden und kommunizierenden Personal erzeugt, sind abhängig von der (literarisch wiederum vieldimensionalen) Zeit und werden nicht zuletzt erst im performativen Erzählakt montiert. Solchermaßen erlebte der Raum in seiner Diskussion im Rahmen der Älteren Deutschen Philologie in jüngster Zeit eine grundsätzliche Virtualisierung, die zu äußerst vielfältigen Ergebnissen führte und eine Fülle an Raumbesichtigungen ermöglichte.

Was einerseits begrüßenswert ist (und den mittelalterlichen Texten sicherlich gerechter wird als die alte Übertragung moderner Raumkonzepte auf vormoderne Literatur), ist andererseits ein Problem gerade des Mappings: Wie können die vielfältigen und vielschichtigen virtuellen Raumbesichtigungen wieder miteinander in Bezug gesetzt werden? Wie könnte eine Karte eines literarischen Raumes skizziert werden, die ganz unterschiedliche Raumarten abbilden soll – und ist dies überhaupt möglich? Wie entkommt die literarische Raumforschung nach dem *spatial turn* dem Vorwurf postmoderner Beliebigkeit?

Der Vortrag, der auf meine Habilitation zum Thema „Ein Erzähler erzählt. Entstehen und Begehen virtueller Räume in der höfischen Epik des Hochmittelalters“ aufbaut, soll dieses Problem des Mappings skizzieren und den Weg zu einer möglichen Lösung aufzeigen.

## „Spuren (in) der Realität?“ Karte & Kartographieren // Dokumentation & Dokumentieren

Dr. Anna Wiehl (Universität Bayreuth, Medienwissenschaft)

Gerade in dokumentarischen Formaten spielen im Sinne des *truth claims* (*sensu* Nichols) und des *documentary contracts* (*sensu* Hattendorf) Authentifizierungsstrategien auch topographischer Art eine zentrale Rolle. Zugleich ist ein zentrales Anliegen insbesondere interaktiver und kollaborativer Formate des Dokumentarischen (z.B. *web-documentaries*, *i-docs*, *collaborative documentaries* oder *database-documentaries*), nicht nur *topographische* Verortungen zu 'dokumentieren' und damit Raumrepräsentationen zu schaffen; darüber hinaus liegt fast allen dieser audiovisuellen Projekte die Idee zugrunde, auch dynamische *topologische* (soziokulturelle) Beziehungsgeflechte sichtbar, damit gesellschaftlich verhandelbar und auch erlebbar zu machen.

Anhand der interaktiven, kollaborativen Webdokumentation *Gaza/Sderot: life in spite of everything* (ARTE, 2008) soll aufgezeigt werden, wie mithilfe eines an Kartographie angelehnten *interface-designs* zentrale Problematiken des israelisch-palästinensischen Konfliktes pluri-perspektivisch und zugleich raum-zeitlich verortet medialisiert werden. So entsteht ein differenziertes Bild der Lage auf israelischer wie palästinensischer Seite, das nicht nur die politische Dimension widerspiegelt, sondern insbesondere deren Auswirkungen auf das Alltagsleben der Menschen deutlich macht und darüber hinaus die unterschiedlichen aber auch ihre ähnlichen Träume nachvollziehbar werden lässt. Aufgrund der Verzahnung von zeitlichen und räumlichen Narrationsstrategien ermöglicht es *Gaza/Sderot* dem *user*, individuell einen komplexen sozio-kulturellen Kontext auszuloten.

Ziel des Beitrags ist es, am Ende den Blick über die konkrete Analyse dieser paradigmatischen *web-documentary* hinaus auszuweiten und die Frage zu diskutieren, ob Strategien eines interaktiven, dynamischen *Mappings*, verwoben mit linearen audio-visuellen Erzählelementen dazu beitragen können, die von Manovich festgestellte ‚natürliche Feindschaft‘ von Database und Narration zu überwinden. Somit werden Aspekte des *Mappings* als ästhetischem Verfahren mit Aspekten des *Mappings* als analytischer Metapher vereint.

### Auswahlbibliographie:

- Bercu, Stefania: "Dialogical Platforms: Auto-poiesis and Collaboration in Web Documentaries". Online <http://dare.uva.nl/document/344208>; zuletzt besucht 20.09.2014.
- Borsò, Vittoria; Göring, Reinhold (2004): *Kulturelle Topografien*. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Fidotta, Giuseppe (2014): "Animated maps and the power of the trace". *NECSUS*. Online: <http://www.necsus-ejms.org/animated-maps-power-trace/>; zuletzt besucht 20.09.2014.
- Günzel, Stephan (Hg.) (2007): *Topologie. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften*. Bielefeld: transcript.
- Günzel, Stephan (2008): "Spatial Turn – Topographical Turn – Topological Turn. Über die Unterschiede zwischen Raumparadigmen". In: Jörg Döring und Tristan Thielmann (Hg.): *Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften*. Bielefeld: transcript (Sozialtheorie), S. 219-237.
- Hattendorf, Manfred (1999): *Dokumentarfilm und Authentizität*. Konstanz: UVK-Medien.
- Manovich, Lev (1999): "Database as Symbolic Form". In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 5 (2), S. 80-99.
- Manovich, Lev (2001): *The language of new media*. Cambridge, Mass. [u.a.]: MIT Press.
- Nichols, Bill (2001): *Introduction to documentary*. Bloomington [u.a.]: Indiana Univ. Press.

## Kartographieren von Strukturen als Zwischenschritt zur Analyse systemimmanenter Aussagen am Beispiel von Spielregeln mit emergentem Gameplay

Cyrus Mobasher M.A. (Universität Bayreuth, Medienwissenschaft)

Der Vortrag möchte eine Forschungsmethode vorstellen, bei der nach strukturbasierten Übereinstimmungen gesucht wird, um Denkmodelle unterschiedlicher Disziplinen ineinander zu überführen, so dass die Ergebnisse aus beiden Bereichen erschlossen und kombiniert werden können.

Am Beispiel von Spielregeln wird objektorientiertes Denken aus der Informatik erklärt und auf die Akteur-Netzwerk-Theorie gemappt, um die Ergebnisse dann unter Anderem mittels Unified Modeling Language (UML) für eine weitere Analysen visuell zu veranschaulichen. Anhand bekannte Spiele wird dann der praktische Nutzen bei der Analyse exemplarisch demonstriert. Denn nach Stevan Harvard gilt: „Computation is just interpretable symbol manipulation“.

Anhand der Beispiele werden dann weitere Bedeutungen von Mapping im Gamedesign aufgezeigt, wie etwa das Assetmapping, um diese Symbole deuten zu können. Außerdem wird erklärt, wie Spielregeln sich auf die Weltsicht des Spieleentwicklers mappen lassen, und sich somit aus der Regelstruktur eine Aussage herauskristallisieren lässt. Deswegen ist es unerlässlich, dass Regeln, die nur sehr abstrakt wirken, sichtbar gemacht werden können, um sie vergleichen, kategorisieren und interpretieren zu können.